

Parcours d'Attractivité Métiers « Clipper »

Le parcours découverte « Clipper » s'adresse à un public de collégiens en classes de 5^{ème} et 4^{ème}

Durée : entre 2 et 3 heures, selon la réceptivité des participants

Arrivée des participants sur la Rive Nord de Formed Campus

Présentation du lieu et de l'équipe
Présentation du parcours aux participants
Timing estimé : 15 mn

Participation au « quiz culture maritime » (moussaillon) Rive Nord

Briefing des participants au quiz (le style de questions, les attendus, ...)
Installation des participants sur les tablettes, « aide support » éventuelle pour les moins aguerris en matière numérique
Une fois les quiz incrémentés, les participants se placent autour de la table immersive tactile, sur laquelle apparaît le questionnaire
Débriefing accompagné par l'équipe en charge de l'animation et échanges avec les participants
Timing estimé : 30 mn

Présentation de la mission « Au Fil des Vagues » et formation des équipes Rive Nord

Présentation de la « chasse aux indices », explications et consignes ; précisions sur les récompenses attribuées aux équipes en fin de parcours
Création de deux équipes, chacune devant désigner un capitaine (chaque équipe devra porter un nom choisi collégalement par ses membres)
Remise d'une tablette à chacun des 2 capitaines
Explications sur l'incrémentation des réponses aux questions
Il s'agit bien ici de capter l'attention des participants sur tout le parcours par le biais de la « chasse aux indices », créatrice d'intérêt

Vidéos « métiers de la mer » Rive Nord

Diffusion des vidéos « métiers de la mer » en Rive Nord via les écrans tactiles géants.
Les vidéos présentent, sur le parcours « Brigantin », les métiers de « Charpentier Soudeur », « Tuyauteur », « Mécatronicien », « Agent de Maintenance Nautique », « Mécanicien Nautique », « Opérateur Composite ».
L'idée est ici de sensibiliser les participants à ces métiers en tension, provoquer des réactions et susciter des questions.
Des questions en lien avec les vidéos sont identifiées au sein de la chasse aux indices « Au Fil des Vagues ». Pour chacune des questions, outre les bonnes et mauvaises réponses identifiées, seront développés les corps de réponses associés et les liens dédiés, automatiquement adressés vers l'adresse mail qui aura été renseignée.
Timing estimé : 40 mn

Jeu vidéo FREMM (Frégate Multi-Missions)

Visionnage d'une vidéo de 3 mn présentant un portrait de Cécile, navigateur timonier à bord d'une FREMM

www.actunautique.com/2020/03/portrait-de-marin-cecile-navigateur-timonier-a-bord-d-une-fregate.html

L'atelier consiste à se déplacer, via un casque VR, sur les différents lieux d'exploration possibles à bord de la FREMM, les identifier, et retenir les informations délivrées en vue d'incrémenter les bonnes réponses au sein du questionnaire « Au Fil des Vagues » (Jeu interactif et collectif).

Ateliers simulateurs

Simulateur de Soudure (en alternance avec les deux groupes) Rive Sud

Présentation du simulateur

Présentation des attendus de l'atelier, en sachant qu'il ne s'agit nullement d'évaluer des compétences, mais bien de faire découvrir un champ du métier de soudeur via une technologie empreinte de séduction.

La mission est de réaliser une soudure droite de 100 mm, sur un T, via la technique MIG/MAG après avoir réalisé les réglages initiaux pour ce faire, (le médiateur technique aura au préalable fait une démonstration détaillée de la mission devant les participants, avec les explications dédiées ; application du casque de Réalité Mixte avec mise en œuvre des précautions sanitaires, et réglages dédiés à la mission).

Un débriefing est organisé après chaque séquence.

Simulateur de Peinture Industrielle (en alternance avec les deux groupes) Rive Sud

Présentation du simulateur

Présentation des attendus de l'atelier, en sachant qu'il ne s'agit nullement d'évaluer des compétences, mais bien de faire découvrir un champ du métier de peintre industriel via une technologie empreinte de séduction.

La mission est de peindre une tôle après avoir réalisé les réglages initiaux pour ce faire ; (le médiateur technique aura au préalable fait une démonstration détaillée de la mission devant les participants, avec les explications dédiées – application du casque VR avec mise en œuvre des précautions sanitaires, repères dans la scène de simulation, réglages des débits d'air et de peinture, choix de la couleur, geste approprié).

Un débriefing est organisé après chaque séquence.

Jeu vidéo « Navire Collecteur de Déchets » (en alternance avec les deux groupes) Rive Sud

Présentation du simulateur

Il s'agit d'une simulation de collecte de déchets marins à bord d'un navire de dépollution, en Réalité Virtuelle.

Les participants dirigent leur bateau via une barre à roue, actionnent la manette des gaz, font avancer ou reculer le navire.

L'objectif est de collecter le maximum de déchets durant les 3 minutes de jeu, chacun rapportant des points.

Timing estimé : 45 mn

Tour de Table :

Echanges entre l'équipe pédagogique et les participants

Informations sur les parcours de formations et les métiers à la demande

Incrémentation par les participants du Livre de Bord (questionnaire de satisfaction).

Distribution de goodies aux participants

Timing estimé : 20 mn